

OS MÚSICOS DE BREMEN



AUTORES Jacob Grimm e Wilhelm Grimm

TEXTO EM PORTUGUÊS Maria Heloísa Penteado

ILUSTRADORA Anastassija Archipowa

COLEÇÃO Contos de Grimm

EDITORIA Ática

FORMATO 19,5 x 26,5 cm

NÚMERO DE PÁGINAS 16

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA 6/7 anos

ANTES DE LER O LIVRO

A) ATIVIDADE DE FAMILIARIZAÇÃO COM O LIVRO

Proponha aos alunos que manuseiem o livro, observem as informações da capa e da contracapa e relatem dados que identifiquem a obra que será lida, como:

Título do livro: OS MÚSICOS DE BREMEN

Autores: JACOB E WILHELM GRIMM

Texto em português: MARIA HELOÍSA PENTEADO

Ilustradora: ANASTASSIJA ARCHIPOWA

Coleção ou série: CONTOS DE GRIMM

Editora: ÁTICA

Explique a função de cada item. Mostre onde geralmente estão o nome da cidade da editora, o número de edição e o ano de publicação. A familiarização com a ficha técnica do livro leva as crianças

a entender melhor o que são informações bibliográficas e, assim, aprender procedimentos importantes para sua formação como leitores.

B) ATIVIDADES DE PRECONHECIMENTO/ CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE O TEMA

1. Convide os alunos a observar e a folhear o livro para que possam reconhecer elementos que vão ajudá-los a se aproximar da obra. Para estimular a participação, faça perguntas como:
 - > Qual é o título da história?
 - > Quantos títulos podemos encontrar na contracapa? O que eles significam?
 - > Quem serão os personagens retratados na capa e na contracapa? O que um burro, um cão de caça, um gato e um galo podem ter em comum?
 - > Quem são e o que pretendem os músicos de Bremen?

2. Prepare cartões com as seguintes palavras: **animais, personagens, ensinamento, valores e moral.**

Organize os alunos em um círculo, coloque os cartões no centro, com as palavras viradas para baixo, e pergunte se alguém sabe o que são fábulas. Para provocar uma conversa que contribua para a compreensão desse tipo de história, peça que alguns voluntários virem os cartões periodicamente. As ideias suscitadas pelas palavras auxiliarão no desenvolvimento da discussão.

Fábulas são histórias simples e pequenas cujos protagonistas geralmente são animais. Elas falam sobre temas éticos e estimulam a reflexão sobre valores necessários na convivência em sociedade. As narrativas desse gênero sempre terminam com uma moral, que pode ser explícita ou implícita.

3. Explique que a origem de narrativas como fábulas, contos maravilhosos, lendas e mitos remete à tradição oral e à transmissão dessas histórias de geração em geração. Diga que, até hoje, há muitos escritores que se dedicam a ouvir e a escrever essas histórias, método que ajudou a eternizar muitas delas. Esopo (na Grécia Antiga, séc. II a. C.), Charles Perrault (na França, séc. XVII) e Heloisa Prieto (no Brasil atual) são nomes representativos dessa prática.

4. Peça para os alunos descobrirem, conversando com familiares, com a bibliotecária da escola ou com outros professores, quem foram os irmãos

Grimm e quais são as histórias pesquisadas e escritas por eles. Depois, estimule novas pesquisas sobre o assunto, que podem ser feitas na internet, em bibliotecas ou em livros previamente selecionados. Ajude os alunos a localizar nomes, lugares e épocas.

BIOGRAFIA DOS AUTORES

Irmãos Grimm foi como ficaram conhecidos Jacob Grimm (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859), nascidos em Hessen, na Alemanha. Ambos se formaram em Direito, foram chefes de biblioteca e professores universitários, dedicando-se ao estudo da língua alemã. Os contos populares pesquisados e colhidos pelos irmãos contribuíram para a preservação da memória do povo alemão e se transformaram em clássicos da literatura mundial.

Maria Heloísa Penteado, a responsável pelo texto em português desta obra, nasceu na cidade de Araraquara, no estado de São Paulo, em 1919. Seu interesse por histórias e o talento para contá-las se manifestaram desde a infância e se estenderam pela vida adulta, estimulados por seus sobrinhos e pelos alunos das escolas onde lecionou. Maria Heloísa começou publicando contos no jornal *O Estado de S. Paulo* e depois concebeu uma seção inteira dedicada às crianças, na qual criava histórias, ilustrações e passatempos. Seus primeiros livros foram publicados ainda nos anos 1950. Desde então, já são mais de quarenta títulos, muitos deles premiados.

5. Estimule os alunos a folhear o livro, observando as ilustrações e tentando adivinhar o que elas sugerem. Durante a leitura do texto verbal, os alunos poderão verificar se as ideias que tiveram se aproximaram da narrativa.

BIOGRAFIA DA ILUSTRADORA

Anastassija Archipowa nasceu em 1955, na cidade de Moscou, na Rússia. Ilustradora de clássicos da literatura mundial, tais como as obras de Shakespeare, Cervantes, Molière e Goethe, notabilizou-se por suas belíssimas ilustrações de contos maravilhosos. Anastassija acredita que as ilustrações devem, por si só, contar histórias – representando personagens e lugares de forma tão perfeita que eles pareçam reais.

6. Conte aos alunos que a história que será lida fala sobre liberdade e explique que os personagens principais são os animais da capa. Pergunte como acham que os animais poderiam viver com liberdade. Os alunos podem desenhar cenários que demonstrem suas ideias.

7. Continue estimulando a discussão:
- > Vocês acham que os animais da história conseguirão viver livres?
 - > O que é viver livre, para cada um? Quem vive sem liberdade?
 - > A liberdade de uma pessoa pode prejudicar outra? Como?
 - > É possível que todos tenham liberdade?

Dar características humanas aos animais é um recurso bastante utilizado em fábulas. Trata-se de uma **figura de linguagem** chamada **personificação** ou **prosopopeia**.

DURANTE A LEITURA DO LIVRO

A) EXPLORANDO O CONTEÚDO NARRATIVO: VIAGEM DA LEITURA

O momento de leitura da história deve ser alegre, instigante e convidativo, proporcionando uma experiência diferente daquela vivenciada em outras atividades da escola. Assim, **preparar um lugar especial**, deixando todos em posições confortáveis para que possam aguçar a escuta e dar asas à imaginação é uma prática que favorece a leitura e a exploração de textos narrativos. O encantamento provocado pelas fábulas compiladas pelos irmãos Grimm, escritas numa época marcante para o desenvolvimento da ética das relações humanas, ajuda a turma a refletir sobre a solidariedade e a valorização do próximo. Essa característica atualiza as histórias e faz que todos encontrem possíveis sentidos em suas leituras.

1. Explique aos alunos que conhecerão uma história cujos personagens viajam ao longo da narrativa, e que todos estão convidados a fazer uma “viagem da leitura”. Para isso, enquanto o texto verbal é lido por um leitor proficiente (que pode ser o próprio professor, o auxiliar de classe, um convidado especial, um aluno com domínio de leitura, etc.), a turma escuta cada trecho prestando atenção nas informações, que podem ser registradas no “mapa da caminhada” (veja a seguir).

RESENHA DO LIVRO

Um burro, depois de passar muitos anos trabalhando para seu dono, percebe que logo seria abandonado e por isso decide fugir para Bremen, e tentar a carreira de músico. No caminho, ele conhece um cachorro, um gato e um galo. A vontade de alcançar uma vida mais satisfatória faz esses animais se unirem ao burro numa viagem rumo a uma terra de liberdade. No meio do percurso, porém, os amigos encontram uma casa ocupada por ladrões e terão que bolar um plano para expulsar os bandidos. No livro, por meio das ilustrações e do texto narrativo, procura-se preservar as características originais dos contos dos irmãos Grimm. É possível conhecer um pouco da ambientação, da linguagem e dos costumes da época em que as histórias eram transmitidas oralmente.

Temas: união / amizade.

2. "Mapa da caminhada". Elabore um cartaz com três campos a ser preenchidos: "saída", "trajetória" e "destino". Com a ajuda dos alunos, registre, a cada trecho lido, as informações no "mapa". No primeiro campo, enumere os personagens principais e o motivo por que eles decidiram viajar; no segundo, escreva o que acontece durante o deslocamento e, no terceiro, descreva o que acontece no final da aventura. O cartaz pode ser estilizado para ficar parecido com um mapa.

MAPA DA CAMINHADA

Saída	Trajetoária	Destino
Personagens principais (quem são e por que querem viajar):	O que acontece durante o percurso da viagem.	O que acontece ao final da viagem.
1.	1.	
2.	2.	
3.	3.	
4.	4.	

B) SEQUÊNCIA DE LEITURA

Durante a leitura compartilhada, faça algumas interrupções em momentos estratégicos do texto, formulando perguntas que gerem suspense sobre possíveis acontecimentos da história, ajudem o leitor a compreender melhor a obra e abram a possibilidade de a criança fazer relações com sua vida e com outros livros. Algumas sugestões:

1. Após ler as pp. 2-3, solicite a ajuda dos alunos para preencher o "mapa da caminhada" com informações sobre o burro e o cão de caça. Depois, pergunte:

- > Vocês acham que o gato vai aceitar o convite do burro?
- > Será que o burro e o cachorro encontrarão mais companheiros para a viagem?

2. Interrompa a leitura após a frase "agora eram quatro a caminho de Bremen" (p. 4) e peça ajuda para completar a primeira coluna do "mapa". Para estimular a curiosidade sobre a continuação da história, pergunte:

- > O que poderá acontecer durante a viagem dos animais?

3. Depois de ler a p. 7, registre no “mapa” o momento de descanso dos animais.

Antes de continuar, pergunte:

> O que será que vai acontecer na casa?

4. Leia ou peça para algum aluno ler as pp. 8-10 e anote no “mapa” o que aconteceu entre os animais e os seres humanos. Descreva detalhadamente a ação de cada animal para espantar os ladrões. Comente que eles foram estrategistas ao elaborar o plano para esvaziar a casa e depois questione:

> Será que os animais conseguirão ficar em paz agora?

5. Após ler a p. 14, peça novamente a ajuda da turma para registrar, na segunda coluna do “mapa”, os novos acontecimentos: como os animais aproveitaram o espaço da casa para descansar e o novo encontro com o ladrão, bem como os truques para espantá-lo. Chame a atenção dos alunos para o desfecho da história, perguntando:

> Vocês acham que os ladrões tentarão voltar para a casa?

> Será que os animais conseguirão chegar a Bremen?

6. Leia a história até o fim e solicite a participação de todos para completar o registro da terceira coluna do “mapa”.

DEPOIS DA LEITURA

A) HORA DO DEBATE

Introduza questões para que a classe reflita sobre alguns momentos da obra, como o problema que motiva a fuga do burro ou as situações vividas durante

a viagem dos animais. Some outras questões que possam fazer a ligação entre a história e o universo do aluno, sua imaginação e realidade, suas experiências e seus sonhos.

Algumas sugestões:

1. Peça aos alunos que retomem ideias que surgiram na leitura das imagens e comparem com os fatos que surgiram na leitura do texto verbal. Pergunte se a história terminou do jeito que eles imaginavam ou se o final foi surpreendente.

2. Depois, proponha uma conversa para que os alunos possam falar de suas impressões a respeito da obra, comentando livremente o que acharam da história lida. Coordene as falas para que haja diversidade de exposições. Para estimular a participação, faça perguntas como:

> Quem gostou da história? Por quê?

> Quem não gostou da história? Por quê?

> Vocês acharam algum momento engraçado? E triste?

> Depois de terem expulsado os ladrões da casa, os animais desistiram de ir para Bremen. Alguém já mudou de planos durante uma viagem? Por quê?

3. Em seguida, lance questionamentos e desafios que ajudem na compreensão dos sentidos que a narrativa pode suscitar. Para ajudar na elaboração das respostas, retome o “mapa da caminhada”:

> Para os animais, o que significava chegar a Bremen?

> Eles conseguiram atingir seus objetivos?

> Por que os personagens humanos se deram mal?

B) ATIVIDADES DE RECONHECIMENTO DOS ELEMENTOS DA NARRATIVA

A discussão a respeito dos elementos da narrativa contribui para a formação de futuras estratégias de leitura e ajuda os alunos a compreender a estrutura do texto literário, ampliando suas referências e auxiliando na interpretação da história e na criação de novos significados.

Algumas sugestões:

1. Releia o primeiro (p. 2) e os três últimos parágrafos (p. 16) e pergunte se é possível descobrir quem está contando a história.
2. Retome o primeiro parágrafo da p. 3 e auxilie os alunos a observar a diferença entre o tipo de discurso deste trecho em relação aos outros que foram lidos.
3. Solicite que os alunos encontrem, na história, outros exemplos de discurso direto.

NARRADOR E TIPO DE DISCURSO

O narrador é onisciente, conta a história em terceira pessoa e sabe de tudo o que aconteceu, mas não participa da narrativa. Quando o narrador relata as falas ou os pensamentos dos personagens, utiliza o discurso indireto. Quando as falas são ditas pelos próprios personagens, observamos o discurso direto.

4. Auxilie os alunos a perceber as diferenças entre os personagens principais e os personagens secundários. Os personagens principais (que nesse

caso são os animais) participam de todo o enredo, centralizam ações e ajudam a definir o conflito. Os personagens secundários (representados pelos ladrões) auxiliam na composição das relações da história e na sequência da narração. Para ajudar na compreensão do papel dos personagens, estimule a participação de todos na composição do seguinte quadro:

	Personagens principais	Personagens secundários
Quais são?		
O que buscavam?		
Como agiam?		
O que encontraram no final da história?		

PERSONAGENS

- > **Burro:** decide fugir para Bremen para tentar a carreira de músico. Antes disso, trabalhou para um moleiro durante toda a vida.
- > **Cão, gato e galo:** gostam da ideia do burro e decidem acompanhá-lo em busca de uma vida melhor.
- > **Ladrões:** são expulsos da casa que tentavam roubar pelos músicos de Bremen.

5. Utilize as informações organizadas no “mapa da caminhada” para incentivar os alunos a responder às seguintes questões:

- > Qual é o conflito que aparece na história?
- > Como o conflito foi resolvido?
- > Qual é o ensinamento moral dessa fábula?

decidir qual será a maneira de registrar a narrativa: usando a forma oral, com imagens, por meio de um texto escrito...

CONFLITO E DESFECHO

O **conflito** é uma situação que desestabiliza a estrutura inicial da narrativa. Geralmente, ele acontece no final da história, quando tudo se encaminha para um **desfecho**. Um final surpreendente é um recurso que agrada leitores e enriquece uma história.

C) ATIVIDADES DE CRIAÇÃO/LÚDICAS

1. Peça para os alunos produzirem desenhos que representem o que foi registrado no “mapa da caminhada”. Faça uma exposição dos trabalhos explorando outras possibilidades de ilustração.
2. Mostre cartões-postais de diferentes locais, explique qual a sua utilidade e suas principais características. Em seguida, peça que os alunos façam cartões-postais de Bremen a partir do texto e usando a imaginação. Além de desenhar a paisagem, os alunos podem imaginar que estão visitando o lugar e praticar a elaboração textual.
3. Proponha a criação coletiva de uma paródia da história. Ajude o grupo a escolher um valor para ser o tema principal, quem serão os protagonistas, quem serão os antagonistas, qual será o conflito e como ele será solucionado no desfecho. Depois, auxilie a turma a